

PROGRAMA DE ASIGNATURA: DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO II

CLAVE: E-DMD2-1

Propósito de aprendizaje de la Asignatura		El estudiante desarrollará material didáctico innovador, funcional y sustentable con base en sus características y empleando técnicas y herramientas de creatividad, para coadyuvar al proceso de enseñanza aprendizaje.			
Competencia a la que contribuye la asignatura		Desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje, considerando las necesidades de los estudiantes, promoviendo habilidades integrales y de aprender a aprender, así como el uso de las nuevas tecnologías, a través de la planeación, instrumentación didáctica y evaluación, para cumplir con los objetivos pedagógicos e institucionales.			
Tipo de competencia	Cuatrimestre	Créditos	Modalidad	Horas por semana	Horas Totales
Específica	Tercero	5.62	Escolarizada	6	90

Unidades de Aprendizaje	Horas del Saber	Horas del Saber Hacer	Horas Totales
	I. Características, criterios y funciones del material didáctico.	16	24
II. Inducción a la creatividad	4	6	10
III. Creatividad y desarrollo de material didáctico	16	24	40

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Totales	36	54	90
----------------	-----------	-----------	-----------

Funciones	Capacidades	Criterios de Desempeño
Instrumentar las situaciones de aprendizaje y el proceso de evaluación considerando las necesidades de los estudiantes, promoviendo las habilidades integrales y de aprender a aprender, y usando nuevas tecnologías para cumplir con los objetivos pedagógicos e institucionales.	Desarrollar material didáctico considerando los contenidos temáticos y situación de aprendizaje, acordes a los elementos didácticos, utilizando materiales tradicionales, realia y las nuevas tecnologías para apoyar al logro del aprendizaje.	Elabora y selecciona materiales didácticos: tarjetas visuales, juegos, materiales audiovisuales (videos, audio, presentaciones, web), carteles, escenarios, realia y materiales impresos.

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

UNIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad de Aprendizaje	I. Características, criterios y funciones del material didáctico.					
Propósito esperado	El estudiante identificará y seleccionará el material didáctico adecuado para contribuir al logro de situaciones de aprendizaje según el propósito y el contexto educativo.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	16	Horas del Saber Hacer	24	Horas Totales	40

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actucional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Características del material didáctico.	Diferenciar las características de los diferentes materiales didácticos en la enseñanza del idioma inglés.		Asumir organización, análisis y estrategias para que su labor sea eficiente, eficaz y pragmática en la organización de su planeación y actividades académicas, así como profesionales. Lograr comunicarse asertivamente y afianzar la empatía para con los estudiantes y compañeros de trabajo. Reflexionar sobre su actuar de manera crítica para hacer los ajustes necesarios en favor de una mejora en su labor docente y desempeño personal. Lograr la autonomía, flexibilidad y
Criterios para el uso de material didáctico.	Identificar los criterios para el uso del material didáctico: conveniencia, funcionalidad, tamaño, durabilidad, atractivo. Describir las características generales de cada material didáctico y su aplicación: Convencionales (tarjetas, rótulos, láminas, manejo de pintarrón, juegos de mesa, carteles, gráficas, ilustraciones, mapas, títeres, fotografías, realia. Audiovisual (fonograma, videograma, presentaciones). Nuevas tecnologías (programas informáticos, videojuegos, internet, tours virtuales, foros, cursos online, presentaciones multimedia, animaciones y simulaciones interactivas, chat, web quest,	Clasificar el material didáctico de acuerdo con su tipo y componentes.	

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

	aplicaciones digitales y web, plataformas).		adaptabilidad en sus procesos de aprendizaje personal y a nivel profesional para lograr un desarrollo de acuerdo con su potencial. Considerar la investigación, el trabajo en equipo, la colaboración y la conducta ética en su ámbito laboral y personal para tomar las mejores decisiones.
Selección de material didáctico.		Seleccionar el material didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de acuerdo con el contexto educativo.	

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Tareas de investigación Simulaciones Ensayo	Catálogo de material didáctico Computadora Pintarrón Proyector Muestras de materiales didácticos	Laboratorio / Taller	
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
Los estudiantes identifican, seleccionan y diseñan material didáctico como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje.	A partir de un caso dado, elaborar un catálogo de materiales didácticos organizado de acuerdo con su clasificación, criterios y funciones. Elaborar un reporte que incluya: selección de materiales didácticos, con base en el catálogo y justificación.	Lista de verificación
El estudiante selecciona material didáctico de acuerdo con situaciones de aprendizaje.		Portafolio de evidencias

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Unidad de Aprendizaje	II. Inducción a la creatividad.					
Propósito esperado	El estudiante identificará los conceptos generales de la creatividad y las disciplinas con las que interactúa para relacionar las funciones de los materiales didácticos innovadores.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	4	Horas del Saber Hacer	6	Horas Totales	10

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Conceptos generales de creatividad.	Identificar las definiciones y conceptos generales de la creatividad. Identificar la relación de la creatividad con la motivación, la personalidad, la sociedad y el trabajo.		Asumir organización, análisis y estrategias para que su labor sea eficiente, eficaz y pragmática en la organización de su planeación y actividades académicas, así como profesionales. Lograr comunicarse asertivamente y afianzar la empatía para con los estudiantes y compañeros de trabajo. Reflexionar sobre su actuar de manera crítica para hacer los ajustes necesarios en favor de una mejora en su labor docente y desempeño personal. Lograr la autonomía, flexibilidad y adaptabilidad en sus procesos de aprendizaje personal y a nivel
Áreas de aplicación de la creatividad.	Explicar la función de la creatividad de diferentes áreas de aplicación: Diseño, Educación, Arte, Industria.		

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

			profesional para lograr un desarrollo de acuerdo con su potencial. Considerar la investigación, el trabajo en equipo, la colaboración y la conducta ética en su ámbito laboral y personal para tomar las mejores decisiones.
--	--	--	--

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Estudio de casos Aprendizaje basado en las tecnologías de la información y comunicación Equipos colaborativos	Proyector Computadora Catálogos Pintarrón Materiales y herramientas diversas Materiales reciclables	Laboratorio / Taller	
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
El estudiante identifica los conceptos generales de la creatividad y las disciplinas con las que interactúa para relacionar las funciones de los materiales didácticos innovadores.	A partir de un caso práctico, elaborar un mapa mental donde relacione las disciplinas y los rubros de motivación, personalidad, sociedad y trabajo.	Portafolio de evidencias
		Rúbrica

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Unidad de Aprendizaje	III. Creatividad y desarrollo de materiales didácticos.					
Propósito esperado	El estudiante diseñará material didáctico innovador mediante el desarrollo de la creatividad, usando herramientas alternativas para facilitar el aprendizaje.					
Tiempo Asignado	Horas del Saber	16	Horas del Saber Hacer	24	Horas Totales	40

Temas	Saber Dimensión Conceptual	Saber Hacer Dimensión Actuacional	Ser y Convivir Dimensión Socioafectiva
Generación de ideas y desarrollo de la creatividad.	Identificar los conceptos de creatividad simple y compleja, cambio de contexto, dimensión y magnitud, asociación de ideas, planteamiento y evaluación de supuestos.		Asumir organización, análisis y estrategias para que su labor sea eficiente, eficaz y pragmática en la organización de su planeación y actividades académicas, así como profesionales. Lograr comunicarse asertivamente y afianzar la empatía para con los estudiantes y compañeros de trabajo. Reflexionar sobre su actuar de manera crítica para hacer los ajustes necesarios en favor de una mejora en su labor docente y desempeño personal. Lograr la autonomía, flexibilidad y adaptabilidad en sus procesos de aprendizaje personal y a nivel profesional para lograr un
Herramientas alternativas de la creatividad.	Identificar las herramientas para potenciar la creatividad: Reuniones breves, expertos, trabajo en equipo, la hoja en blanco, pensamiento libre y buzón de ideas, el informe en blanco y el informe negro, escuchar y entender, listado y secuencia de tareas, el método Delphi, el grupo crítico, relevos y palabras clave.	Ejercer alternativas de desbloqueo creativo.	
Las etapas del proceso creativo.	Identificar las etapas del proceso creativo: incubación, iluminación y verificación.	Desarrollar ideas de material didáctico a partir del proceso creativo.	
Diseño del material didáctico.		Elaborar material didáctico con diferentes recursos materiales.	

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

			desarrollo de acuerdo con su potencial. Considerar la investigación, el trabajo en equipo, la colaboración y la conducta ética en su ámbito laboral y personal para tomar las mejores decisiones.
--	--	--	---

Proceso Enseñanza-Aprendizaje			
Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos	Espacio Formativo	
		Aula	X
Estudio de casos Aprendizaje basado en las tecnologías de la información y comunicación Equipos colaborativos	Proyector Computadora Catálogos Pintarrón Materiales y herramientas diversas Materiales reciclables	Laboratorio / Taller	
		Empresa	

Proceso de Evaluación		
Resultado de Aprendizaje	Evidencia de Aprendizaje	Instrumentos de evaluación
El estudiante diseña y elabora material didáctico innovador mediante el desarrollo de la creatividad a través de herramientas alternativas para facilitar el aprendizaje.	A partir de un caso práctico presentar un paquete de materiales didácticos con elementos innovadores y lo documentará en un reporte que contenga: descripción de las etapas de desarrollo del material didáctico, con base en el proceso creativo y las herramientas de la creatividad, descripción de las características del material, justificación.	Estudio de caso
		Portafolio de evidencias

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Perfil idóneo del docente		
Formación académica	Formación Pedagógica	Experiencia Profesional
Licenciatura en Lengua Inglesa. Licenciatura en enseñanza del Inglés. Licenciatura en Ciencias de la Educación. Licenciatura en Lenguas Modernas. Licenciatura en Educación. Licenciatura en Gestión Institucional Educativa y Curricular.	Manejo materiales didácticos tradicionales, innovadores y multimedia como apoyo a la docencia. Dominio de herramientas didácticas para la enseñanza-aprendizaje de manera presencial y en línea. Técnicas de manejo de grupos. Liderazgo y resolución de conflictos. Dominio en la planeación y diseño de situaciones de aprendizaje.	Experiencia en el diseño y elaboración de materiales didácticos tradicionales, innovadores y digitales para la enseñanza de inglés. Docente a nivel universitario con experiencia mínima de un año.

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

Referencias bibliográficas					
Autor	Año	Título del documento	Lugar de publicación	Editorial	ISBN
De Moor, T., & Mous, L.	2023	Teaching through English: The didactics and language of English-medium instruction in practice.	Lannoo Meulenhoff-Belgium.	Academia Press	978 94 014 75587.
Fernández, C., Berwick, A.	2022	Using Language Learning Materials: Theory and Practice	Londres, Reino Unido	Cambridge Scholars Publishing	9781527580855 , 1527580857.
Morales, J. A., Ramos Holguín, B., Vásquez Guarnizo, J.	2022	Materials Design: Key Elements for English Language Teaching in Colombia.	Colombia	UPTC	9789586606417 , 9586606414.
Pena Persada.	2020	English for Midwifery Students: An Inquiry-Based Learning Materials	Jawa Tengah	Pernebit CV	9786236504550 , 6236504555
Taylor & Francis.	2020	Teaching English	Londres, Reino Unido	Routledge	978100015321, 1000153215.

Referencias digitales			
Autor	Fecha de recuperación	Título del documento	Vínculo
Acosta Padrón, R., Herrera Arencibia, I.	26 junio 2024	La creatividad en la enseñanza del inglés en la formación de profesores.	http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v18n88/1990-8644-rc-18-88-106.pdf

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	

I., & Pérez Ramirez, A.			
Akmalovna, D. A., & Axmedova, M. E.	26 junio 2024	Didactic methods of systematization of teaching materials of English in the system of continuous education.	http://repository.tma.uz/jspui/bitstream/1/1643/1/9.pdf .
Falcón, J. B. M., Ayala, L. F. B., Pinasco, C. A. A., Arias, M. A. I., & Narvaste, B. S.	26 junio 2024	Diagnóstico de la eficiencia de los recursos didácticos en la enseñanza del inglés.	https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/2779
Surmay Solano, W. E., & Bastidas Vargas, L. L.	26 junio 2024	La gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del inglés.	https://repositorio.unbosque.edu.co/server/api/core/bitstreams/68266486-f5ed-4f2b-ae6e-cb327c140f08/content .
Tursunovich, R. I.	26 junio 2024	Guidelines for designing effective language teaching materials.	https://www.americanjournal.org/index.php/ajrhss/article/view/276

ELABORÓ:	DGUTYP	REVISÓ:	DGUTYP	F-DA-01-PA-LIC-10.1
APROBÓ:	DGUTYP	VIGENTE A PARTIR DE:	SEPTIEMBRE DE 2024	